

SDGs 世代に贈る！ 「子どもと社会をつなげるゲーム」デザイン

1 目的・概要

本プロジェクトは子どもたちを熱中させる「ゲーム」という仕掛けを用いて、子どもたちに社会とつながることを学んでもらうことを目的としています。「ゲーム」は子どもに積極的な参加を促すことができるため、学習において時に机の上の勉強以上の力を発揮します。しかし、現状の教育的なゲームは増えつつあるものの、まだ数は少ない上に言葉の抽象度が高く、イメージしにくいものが多いと感じました。そこで、私たちは改めて子どもたちに寄り添った教育的なゲームを模索するために「子どもたちが楽しみながら学べるゲームをつくる」ことを最終的なゴールとして設定しました。



このゴールを達成するために、私たちはそれぞれのゲームに「子どもたちが楽しむための工夫」と「子どもたちに学んでほしいこと」を盛り込みました。例えば、作成したゲームの一つである「まちゅびちゅゲーム」は「子どもたちが楽しむための工夫」として、ゲームをしながら掛け声とともに体を動かすという要素を組み込み、「子どもたちに学んでほしいこと」として語彙力と素早い情報処理を設定しました。ゲーム完成後に大学生を対象にゲームを行い、その結果、私たちがゲームプレイを通して、学んで欲しいことを学んでいただけました。

Annual Schedule

2021年	4月	チームメンバー同士のアイスブレイク
	5月	ゲーム案提出&チーム作成
	6月	各チームごとにゲーム案を詰める
	7月	ゲーム作成&春学期成果報告会
	8月	ゲームの細部の作成
	9月	全体進捗報告会（夏の Oneday 合宿）
	10月	テストプレイを計画
	11月	テストプレイ先へのアポ取り
	12月	テストプレイの実施
2022年	1月	秋学期成果報告会



2 成果達成度

春学期

春学期の成果は、作りたいゲーム像を各々が描き、それを製作するために具体的なルールやデザインを考えたことです。まず、ゲーム像に関しては、各自が思う子供が社会と繋がるために必要なスキルやゲームを通して学んで欲しいことを見つけて、それをどのようなゲームにすることで学べるかを考え、それをお互いに発表しフィードバックをしていくことで、ゲーム案をより良いものにしていきました。その後、自分が作りたいゲームに近い考えを持っている人や興味を持ったゲーム案毎にチームが出来上がっていき、そのチームベースでゲーム製作ができました。



秋学期

秋学期の成果として、三つ挙げられます。まず一つ目は、春学期成果報告会で見た課題である目的意識の低さの見直しです。春学期終盤になるとチームに分かれてのゲーム制作が活発になっており、プロジェクト全体で一貫すべき方針が見えづらくなっていました。そこで夏期休暇に集まり、再度プロジェクトの目的について議論することで自分たちの目標は「子どもたちが楽しみながら学べるゲームを作ること」だと再確認しました。



二つ目は、制作したゲームの一つである「わるくち王国」が中学校のカウンセラーの方に興味を持っていただき、ゲームについてお話しさせていただいたことです。子ども達の中には言葉をうまくコントロールできないことが自分自身でもストレスになっている子もいるとお聞きました。このお話を聞いて、「わるくち王国」は悪口を多角的かつ俯瞰的に見つめることができるゲームにするという方向性に決まりました。

三つ目はテストプレイを行ったことです。結果はどのゲームにも好評をいただき、また、参加者の方には改善のための意見もいただき、その内容を取り入れさらに良いゲームに改善することができました。

テストプレイは自分たちが作成したゲームを作成者以外の大学生を対象におこないました。そこで、ゲームの完成度について参加して頂いた方に聞いたところ、とても好評でした。そこで、頂いた感想やフィードバックを基にゲームをより面白いものに仕上がったと思います。本プロジェクトの目的である子供を対象としたテストプレイを行えませんでした。悔やむべきことではありますが、自分たちの満足するゲームが出来上がったことが成果だと思います。

3 プロジェクトを通じて

本プロジェクトを通じて、ゲーム制作の大変さを実際に自分たちが製作していく中で実感することが出来ました。プロジェクトが進んでいく中で、最初に各々が出したゲームを最後まで作り上げたチームもあれば、チーム内の方向性の違いから違うゲームを作成している班に移動するなどして、自分の思う子供が社会とつながることが出来るゲーム作成をおこなっていきましました。上手くゲームが形となった班もあれば、そうでない班もありましたが、この1年という短い時間で様々な経験を通して成長できたと思います。この経験は今後、社会に出た際に役立つと感じましたので、プロジェクト活動はとても有意義なものでした。



編集後記

この成果報告書はプロジェクトの集大成として作成しました。その過程では当然、プロジェクトを振り返り自分たちが行ってきたことを再確認していきます。すると、これまで行ってきたことへの達成感はもちろんあるのですが、同時に「あの時、このようにしておけばよかった」などと後悔や反省がたくさん湧いてきました。この後悔や反省はまさしくこのプロジェクト科目を受講した意義だったと感じております。チームで動き学外に働きかけた経験は、座学では学べない貴重な資産となりました。必ずこの経験は今後の社会生活で役立つものであると考えております。最後に、一年間私たちのプロジェクトにご協力いただいた皆様にはこの場をお借りして心より感謝を申し上げます。ありがとうございました。

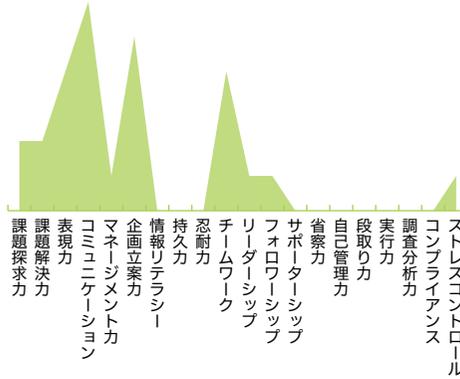
プロジェクトメンバー

秋田 日和(文化情報3) 阪本 龍海(文化情報3) 平山 太一(理工4) 上川 透磨(理工4) 川端 太郎(理工2)
中島 大介(生命4) 池ノ上 静香(心理3) 水口 智絵(心理3) 福和 英祐(心理2)

プロジェクト活動 アンケート集計結果

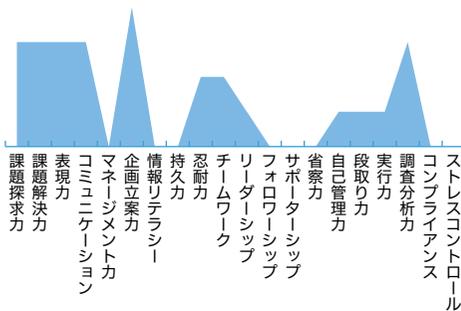
授業開始時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい

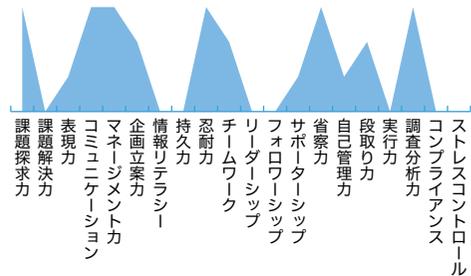


春学期終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい

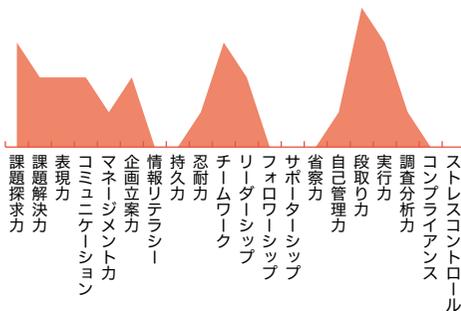


Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい



授業終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい

